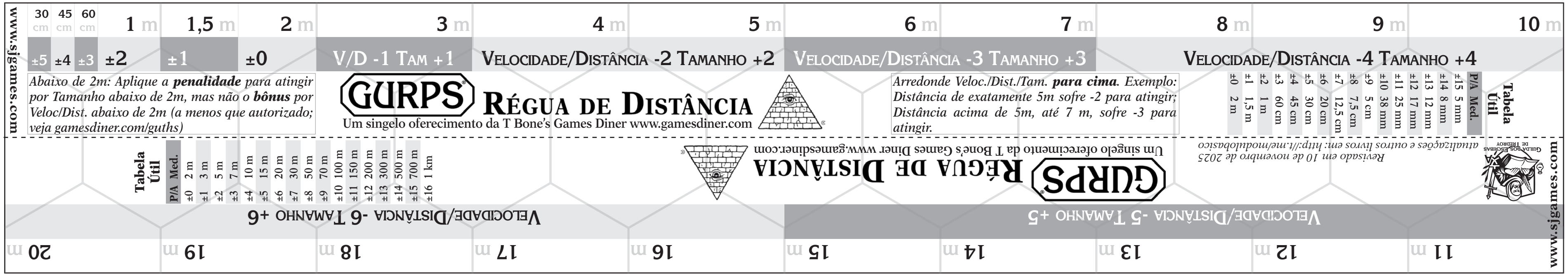
# GURPS Régua de Distância *"Primeiro a Régua, Depois a Trégua"*

A Régua de Distância ***GURPS*** foi criada por T Bone baseada nas regras de velocidade/distância do ***GURPS***, e é © 2009 por Steve Jackson Games. ***GURPS*** é uma marca registrada da Steve Jackson Games. Todos os direitos reservados.



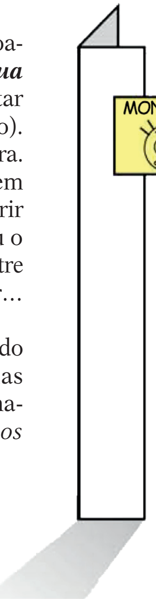

A ***Régua de Distância GURPS*** é uma ferramenta para encontrar *rapidamente* as distâncias no seu *mapa de combate* (onde cada hexágono mede 25 mm, pág. MB492), sem precisar contar hexágonos. Ela mostra instantaneamente o modificador de ataque para aquela distância e também o Modificador de Tamanho de qualquer objeto que você medir no mapa. (Ela ainda traz um pequeno trecho útil da *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância* da pág. MB550.)

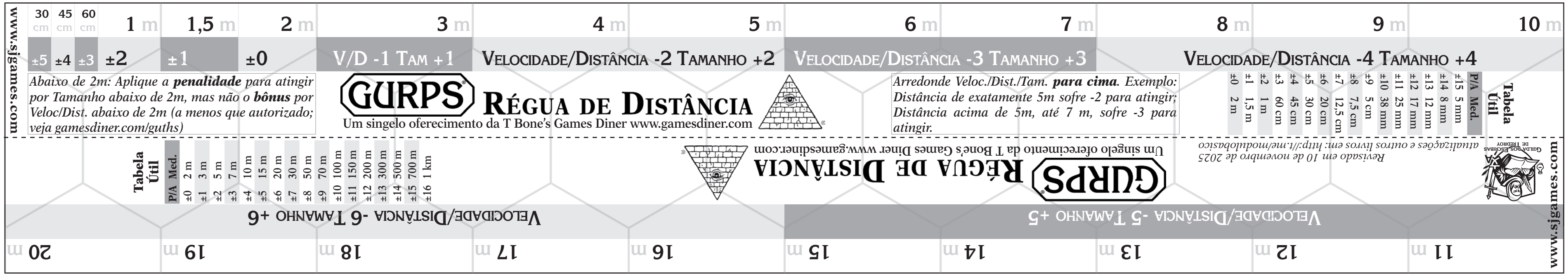
Dicas para aproveitar bem o seu investimento:

1. Lembre-se que distância e tamanho arredondam *para cima*. *Exemplo*: uma medida de exatamente 7 metros resulta em ±3; acima disso, até 10 metros, resulta em ±4.
2. A menos de 2 metros, o modificador indicado é uma penalidade, de *tamanho*. As regras determinam um modificador de +0, e nenhum bônus por *distância* tão curta — mas às vezes um bônus faz sentido (geralmente fora de combate; por exemplo, atirar em um cadeado de perto). Veja **www.gamesdiner.com/guths**.
3. Seu inimigo acha que pode zombar da sua besta porque a ***Régua de Distância*** só vai até 10 hexágonos? *Pense rápido, vai virar peneira*. Estenda a régua até os 10 metros completos… e então vire-a para *mais* 10. Distância identificada. *Pow*. *Pá*!.
4. Quer virar a régua uma segunda vez? Fique à vontade. Isso permitirá medir entre 20 e 30 metros, o que corresponde a um modificador de ±7.
5. Você pode continuar virando para medir distâncias maiores, mas aí será preciso consultar a pág. MB550 para encontrar o modificador. (Mas a essa altura já não está acabando a mesa da sua casa?)
6. Outro uso: como suporte para manter criaturas voadoras acima do mapa de batalha. Coloque a ***Régua de Distância*** na vertical (use uma dobrada, sem estar colada, ou prenda a base com um clipe de fichário). Fixe um post-it na altura certa para a criatura voadora. Prático, não?! Desde que o "teto" esteja definido em 10 metros e ninguém na mesa espirre. (Para descobrir a distância até um alvo voador, use outra régua ou o truque clássico dos jogadores: pegue o maior valor entre a distância e a altura, e adicione a metade do menor… até Pitágoras usava isso quando jogava.)
7. A ***Régua de Distância*** é só uma conveniência quando você usa um mapa de combate hexagonal — mas se estiver jogando *au natural* (sem mapa, seu danadinho!), ela é *realmente* muito útil. *Que se danem os hexágonos! Seja raiz!*

Guilda dos Escribas de Tredroy

*Revisado em 10 de novembro de 2025*
*atualizações e outros livros em: http://t.me/modulobasico*






Mais uma! Forneça para a mesa toda.

*Instruções*: Dobre a régua na linha pontilhada e cole as metades pelo verso.